



Monte BANANA

Gra taktyczna dla 2 – 4 graczy od 8 lat
© 2012 Jim Winslow, Licencja: Michael Kohner Corporation
Gra Piatnika nr 608698
© 2013 Piatnik, Wiedeń, wydrukowano w Austrii

Trzeba wykazać się nie lada sprytem, by wygrać wyścig na górę Monte Banana! Małpa gracza, który najlepiej rozegra swoje karty, przeskakując innych graczy i utrudniając im wspinaczkę, otrzyma w nagrodę upragnione banany!

Zawartość gry:

- 1 plansza
- 1 góra Monte Banana
- 4 małpy
- 20 kart do gry: po 5 kart w czterech kolorach o wartościach od 1 do 5
- 20 żetonów z bananami
- 1 instrukcja

Cel gry:

Każdy gracz dąży do tego, by po rozegraniu wszystkich 5 kart jego figurka znajdowała się na jak najwyższym polu Monte Banana. Otrzymuje za to żetony z bananami. Gracz, który jako pierwszy zbierze odpowiednią liczbę żetonów z bananami, wygrywa.

Przygotowanie do gry:

- Na środku stołu układamy planszę, na której następnie umieszczamy górę Monte Banana.
- Każdy z graczy wybiera sobie jedną małpę i ustawia ją przed pierwszym stopniem Monte Banana.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw kart o wartościach od 1 do 5 w kolorze jego małpy. Karty trzymamy w ręce.
- Obok planszy należy położyć żetony z bananami.
- Grę rozpoczyna gracz, który potrafi najlepiej udawać małpę. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry:

- Gra rozgrywana jest w kilku rundach.
- Gracz, którego jest kolejka, wybiera jedną ze swoich kart i kładzie odkrytą przed sobą.
- Następnie przestawia swoją małpę w górę lub w dół o tyle pól, ile wskazuje wyłożona karta.
Przy czym:





- Pola, na których znajdują się małpy innych graczy, należy przeskoczyć, nie licząc ich.
 - Pole, na którym kończy się ruch małpy, musi być wolne.
 - Na początku gry możliwy jest tylko ruch małpy w górę. Od drugiego ruchu gracz może zdecydować, czy małpa będzie się poruszać w górę, czy w dół.
 - Małpę należy przestawić o dokładnie tyle pól, ile wskazuje wyłożona karta.
 - Nie jest możliwa zmiana kierunku podczas jednego ruchu!
 - Jeżeli dany ruch nie jest możliwy w jednym kierunku, ponieważ liczba wolnych pól w tym kierunku jest mniejsza niż wartość wyłożonej karty, małpę należy przestawić w przeciwnym kierunku.
- Grę kontynuuje kolejny gracz. Wybiera on kartę, kładzie odkrytą przed sobą i przestawia swoją małpę w górę lub w dół o tyle pól, ile wskazuje wyłożona karta.
- Uwaga: Gracz nie może wyłożyć karty o takiej samej wartości jak ostatnia karta wyłożona przez poprzedniego gracza. Wyjątkiem jest ostatnia karta gracza. Dlatego też należy karty wykładać tak, aby wszyscy gracze widzieli, jaką kartą grano ostatnio.
- Przykład: Jest ruch Piotrka. Następnie gra Staś a potem Iza. Wszyscy gracze trzymają w ręku jeszcze po dwie karty. Piotrek wyłożył kartę o wartości 2. Staś również ma jeszcze kartę o wartości 2, jednak musi wyłożyć inną kartę – 4, ponieważ Piotrek, który grał tuż przed nim, wyłożył właśnie kartę o wartości 2. Iza ma jeszcze karty o wartości 2 i 3 – decyduje się wyłożyć 2. Jest to dozwolone, ponieważ między nią a Piotrkim, który użył karty o wartości 2, był jeszcze Staś.
- Kiedy wszyscy gracze pozbędą się swoich pięciu kart, rozgrywka dobiega końca. Żetony z bananami są przyznawane zależnie od liczby graczy i pozycji małp:
- Jeśli gra dwóch graczy, gracz, którego małpa siedzi najwyżej na Monte Banana, otrzymuje jeden żeton z bananem. Drugi gracz nie otrzymuje żetonu.
 - Jeśli gra trzech lub czterech graczy, gracz, którego małpa siedzi najwyżej na Monte Banana, otrzymuje dwa żetony z bananami. Gracz, którego małpa zajmuje drugie miejsce, otrzymuje jeden żeton z bananem. Pozostali gracze nie otrzymują żetonów.
- Po rozdzieleniu żetonów z bananami każdy gracz ponownie bierze do ręki swoje 5 kart. Małpy pozostają na swoich miejscach. Nową rundę rozpoczyna gracz, którego małpa siedzi najwyżej na Monte Banana.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy zbiera:

- 3 żetony, jeśli gra dwóch graczy
 - 5 lub więcej żetonów, jeśli gra trzech lub czterech graczy
- Gracz ten wygrywa. W przypadku remisu jest dwóch zwycięzców.

Uwaga!

Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko uduszenia. Zachowaj adres.

W przypadku pytań lub uwag do gry prosimy o kontakt:

Firma Klukowski – Wilczyńscy s.c., 05-500 Piaseczno, ul. Żeromskiego 14/15

www.piatnik.pl